
Fate
EXTRA
フェイト/エクストラCCC
CCC
EXTRA Garden



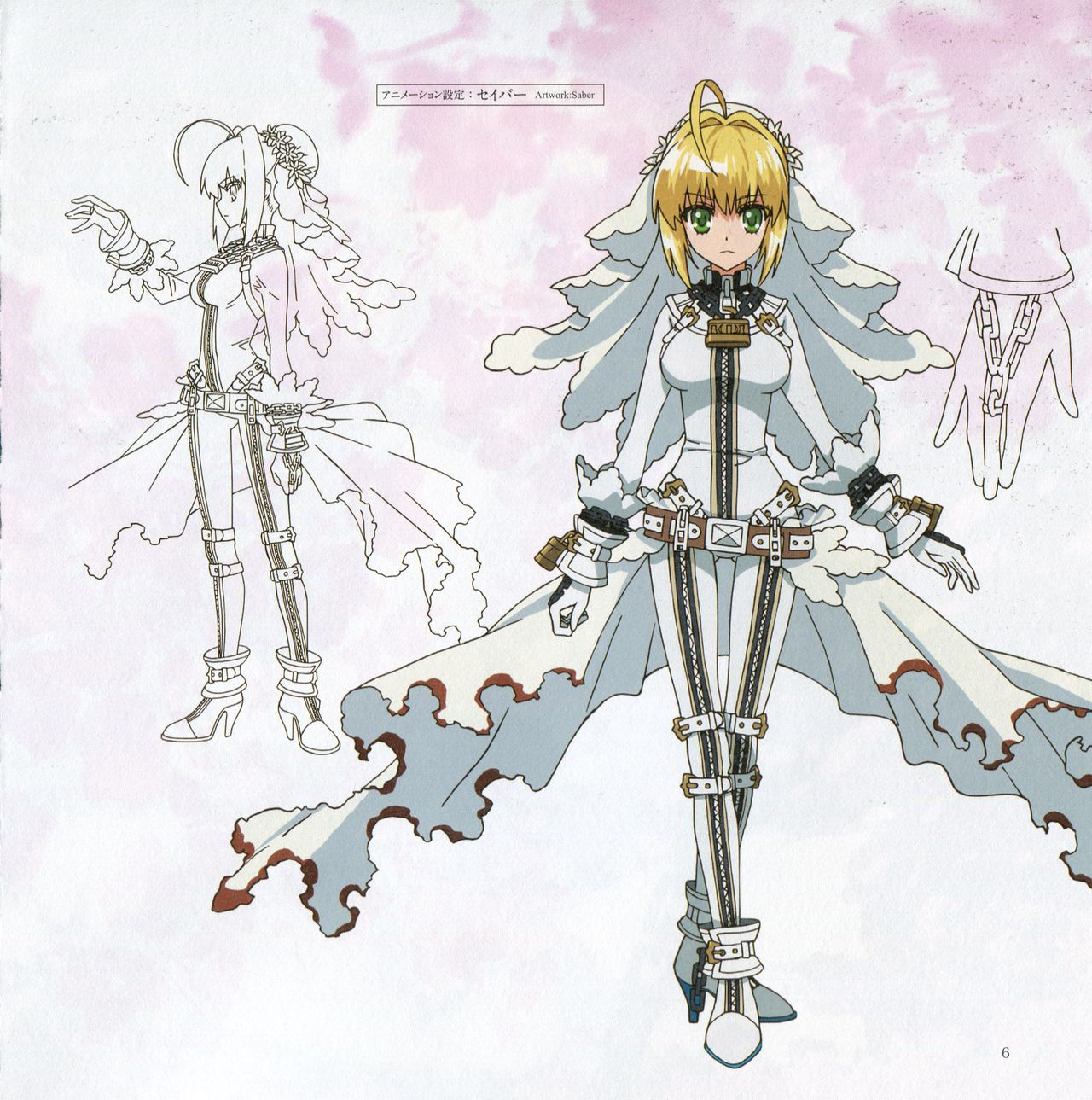
ご注意：本書は、Fate/EXTRA CCC 本編をプレイされてからお読みになることをお勧めします。

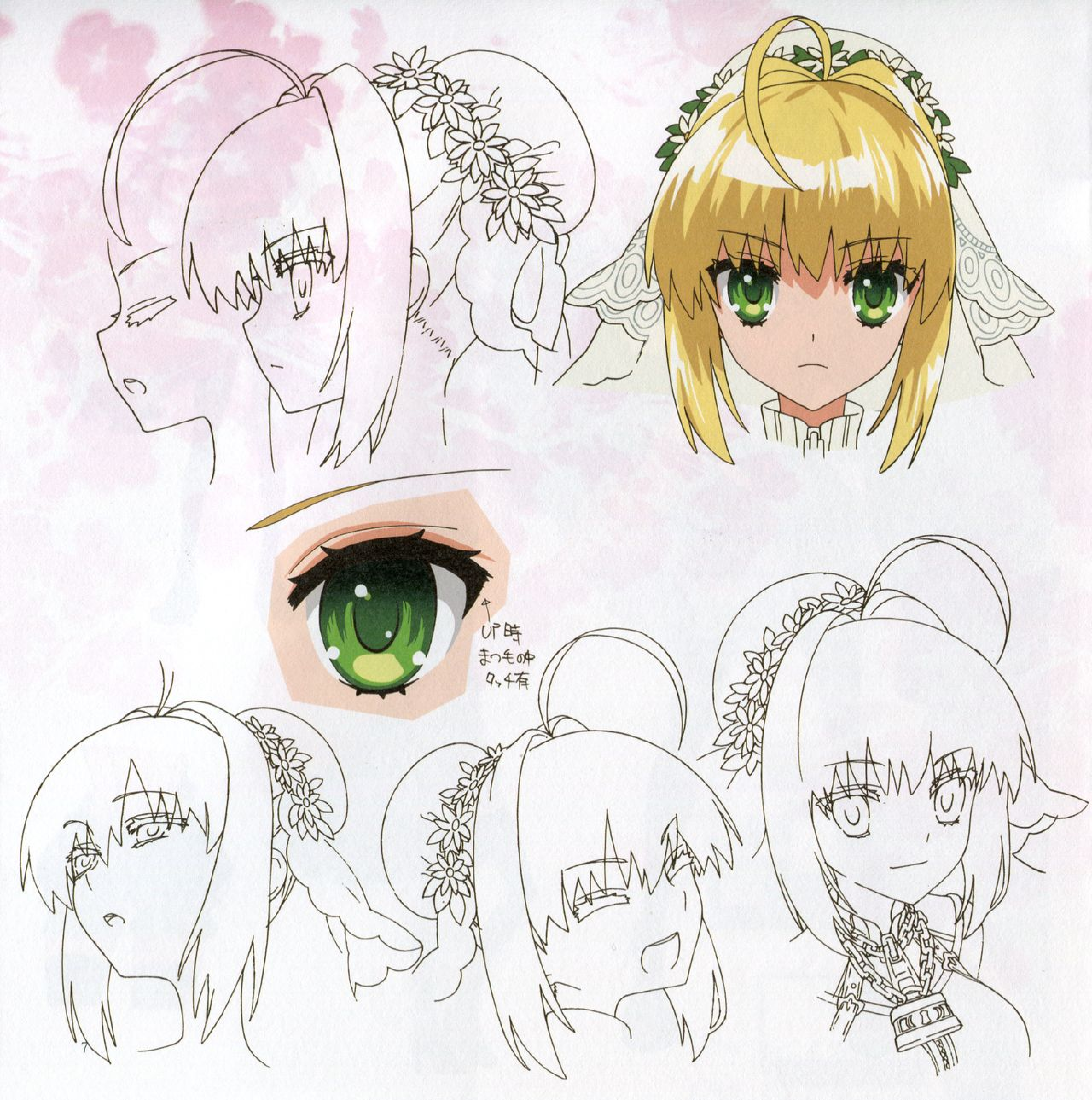
ATTENTION
Please read after playing "Fate EXTRA CCC"

Contents



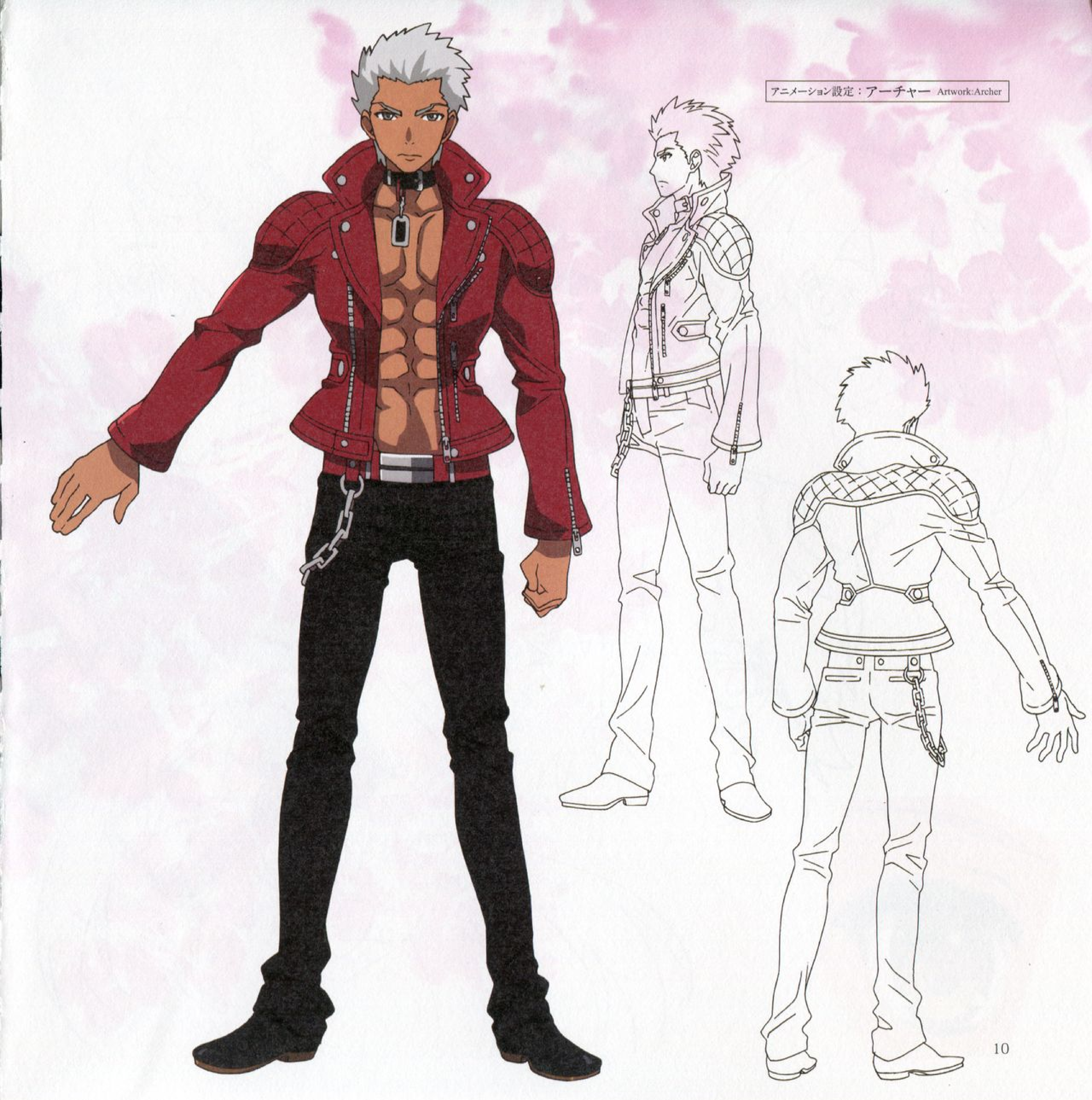

原画：滝山真哲　仕上：シャフト　背景：スタジオちゅーりっぷ


アニメーション設定：セイバー　Artwork:Saber


UP時
まつ毛の中
タッチ有

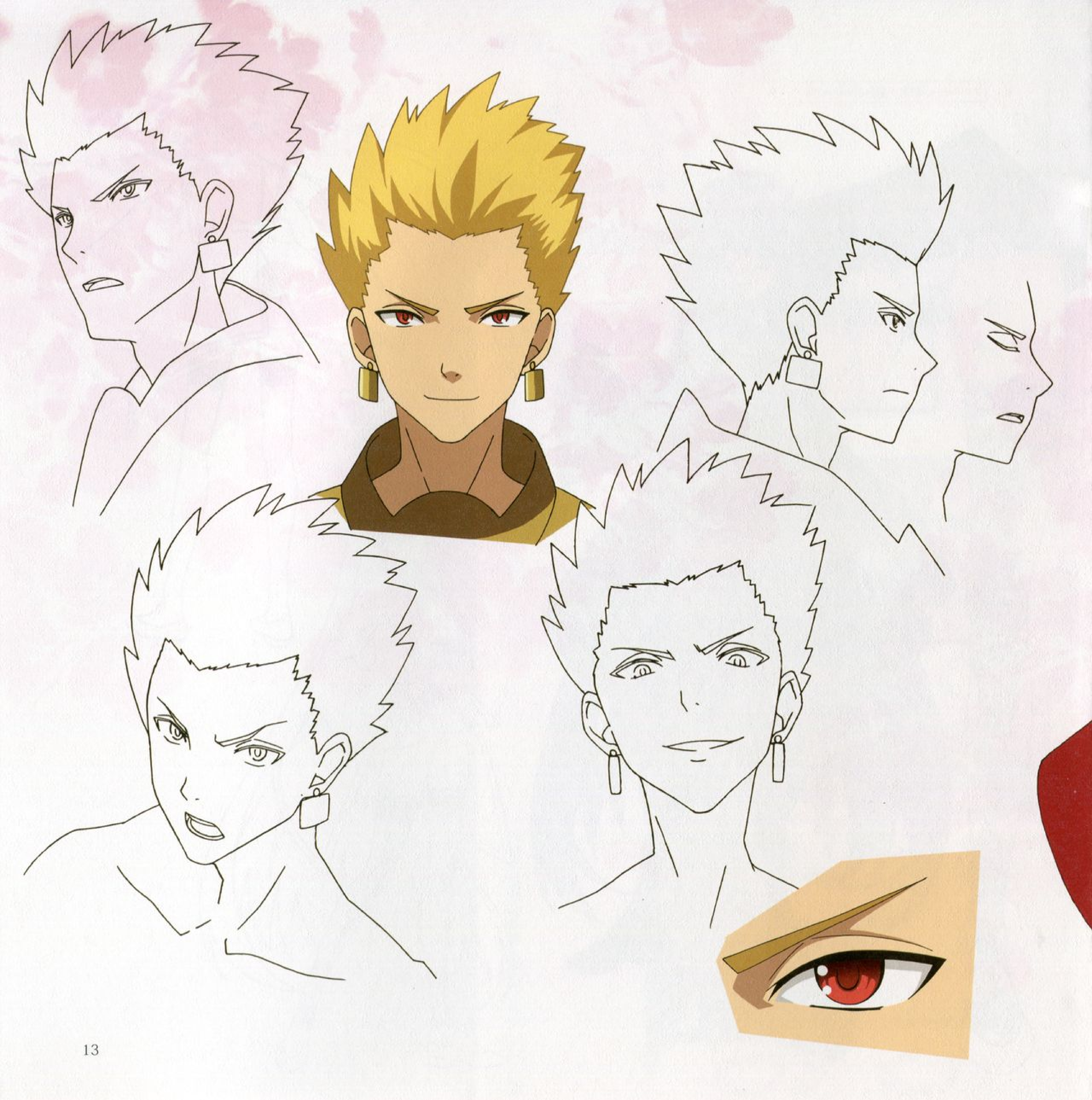

アニメーション設定：キャスター Artwork:Caster




アニメーション設定：アーチャー Artwork:Archer




マークのUP



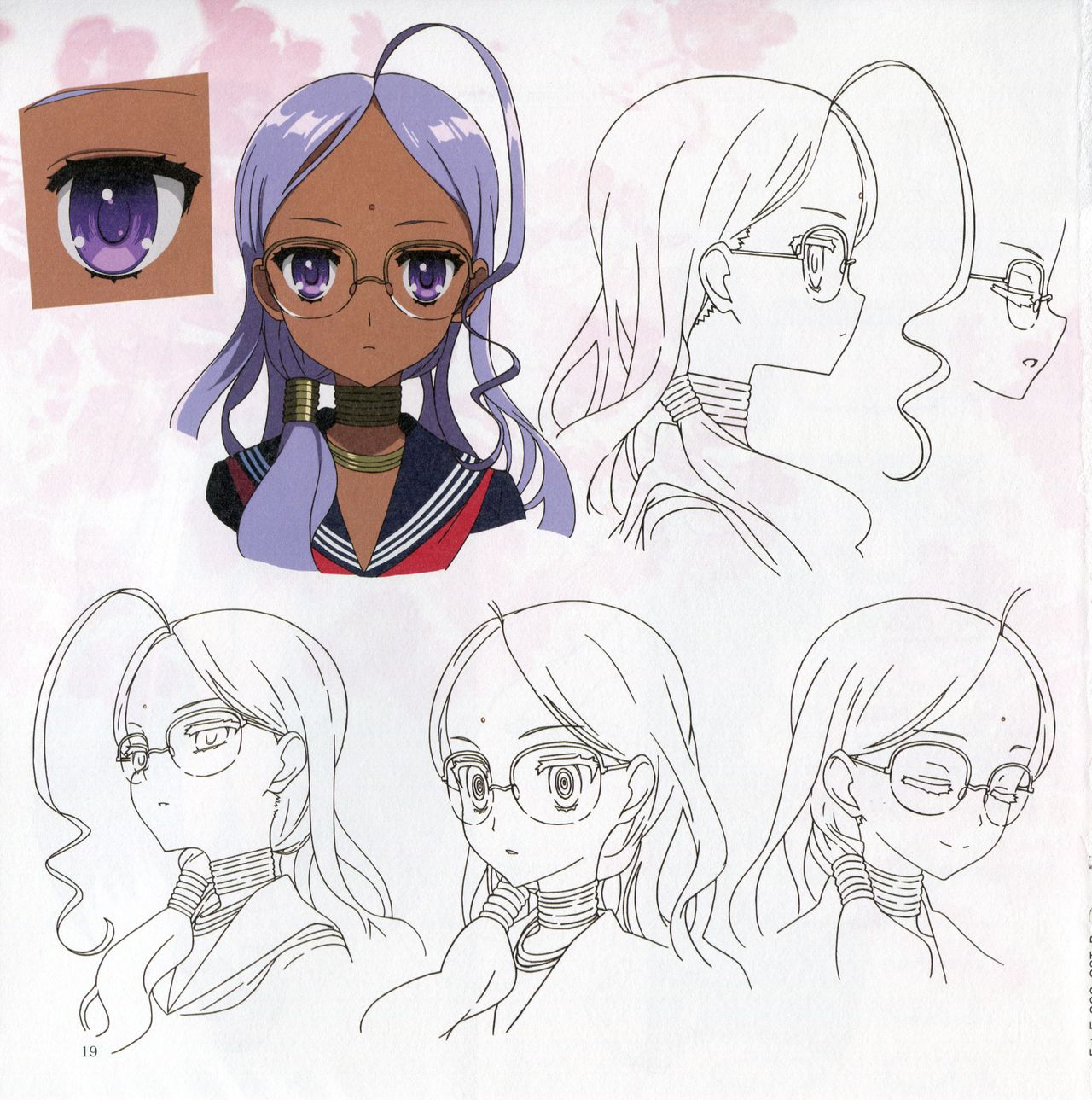

アニメーション設定：BB Artwork:BB


UP時まつ毛
中
タッチ有
ます。


アニメーション設定：遠坂凛 Artwork:Rin Tohsaka




アニメーション設定：ラニ=VIII Artwork:Rani=VIII



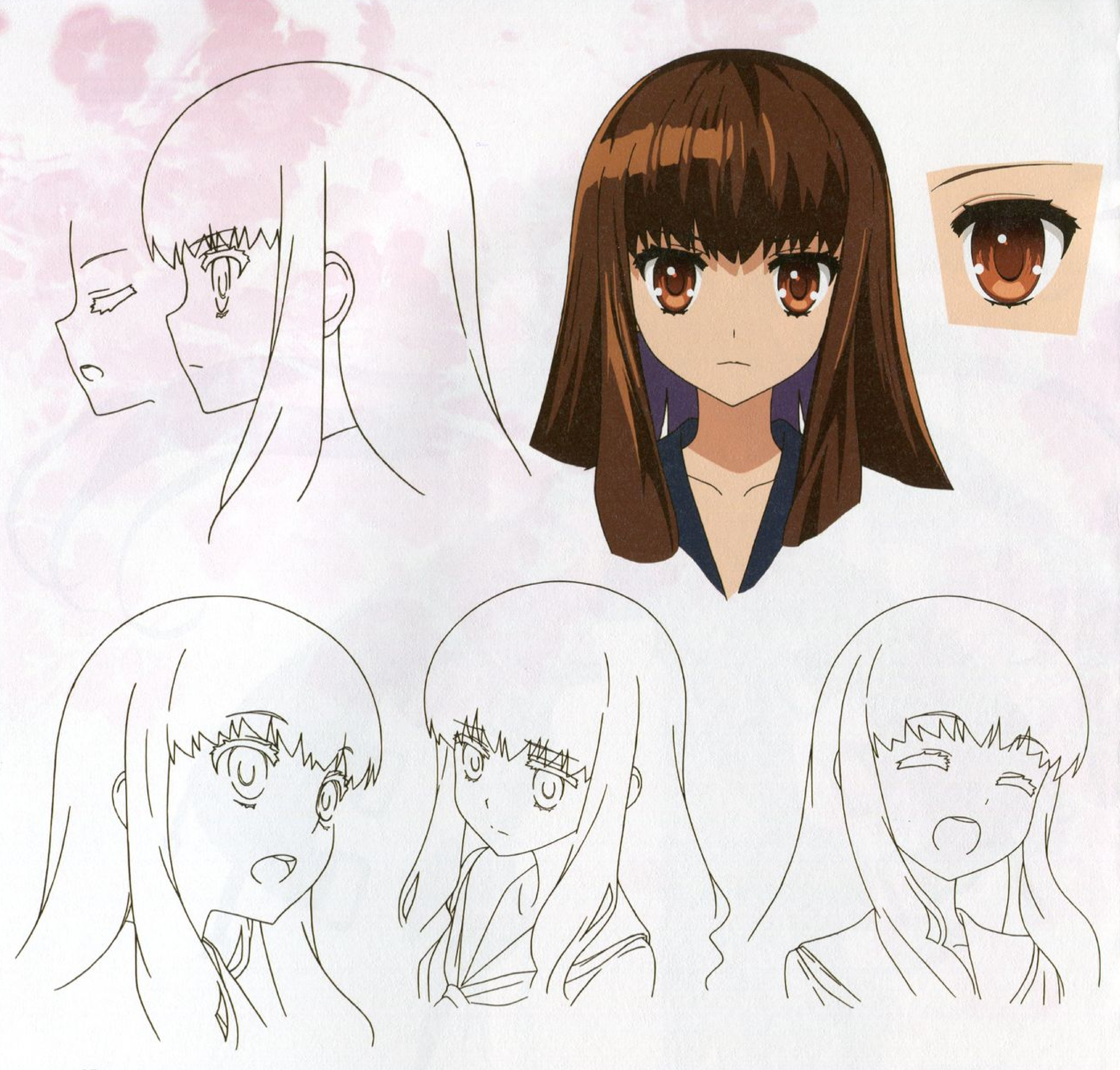

アニメーション設定：間桐桜 Artwork:Sakura Matou
リボンの
長さ
ちがいます
6.5頭身
くらいです。







アニメーション設定：女主人公 Artwork:Heroine
エリ、ソデ
胸のマーク、モヨウ
色TP







アニメーション設定：パッションリップ Artwork:Passionlip



それは繁栄を誘う花。絢爛なれば愛は熱く。



セイバー

Saber

イラスト：ぽんかん⑧ Illustration:Ponkan⑧



寄り添い。触れ合い。支え尽くす。

太陽の果実をお一つどうぞ。



キャスター

Caster

イラスト：石恵 Illustration:Ishikei



剣にも休息を。

午前の光は穏やかながらも悩ましく。



アーチャー

Archer

イラスト：武内崇（彩色：下越） Illustration:Takashi Takeuchi Coloring:Shimokoshi



最古の贅沢を、貴方に。



ギルガメッシュ

Gilgamesh

イラスト：BUNBUN　Illustration:BUNBUN



悪魔の微笑(メイク)は、黒いドレスを纏ったあとに。

BB

イラスト：こやまひろかず　Illustration:Koyama Hirokazu



楽園の舞台裏。———Escape From New Moon.

遠坂凛
Rin Tohsaka

イラスト：しらび　Illustration:Shirabii



小麦色の研究。———Honey tight Dresscode.

ラニ＝Ⅷ
Rani=VIII

イラスト：石田あきら Illustration:Akira Ishida



櫻の季節、保健室にて。



間桐桜
Sakura Matou

イラスト：近衛乙嗣　Illustration:Ototsugu Konoe



Are you ready?



男主人公

Hero

イラスト：中原 Illustration:Nakahara



Raspberry punish!



女主人公

Heroine

イラスト：ろび～な　Illustration:Robina



フレームに収まらないムニムニ感。ただいま動画配信中……

ジナコ=カリギリ

Jinako Carigiri

イラスト：I-IV　Illustration:I-IV



むらがる求愛の手。さながら、城塞を攻める剣のように。

エリザベート＝バートリ

Erzsebet Bathory

イラスト：佐々木少年 Illustration:Sasaki Shonen



囁きは濡れた唇。“貴方のすべてを、私にください”

パッションリップ

Passionlip

イラスト：ひろやまひろし Illustration:Hiroshi Hiroyama

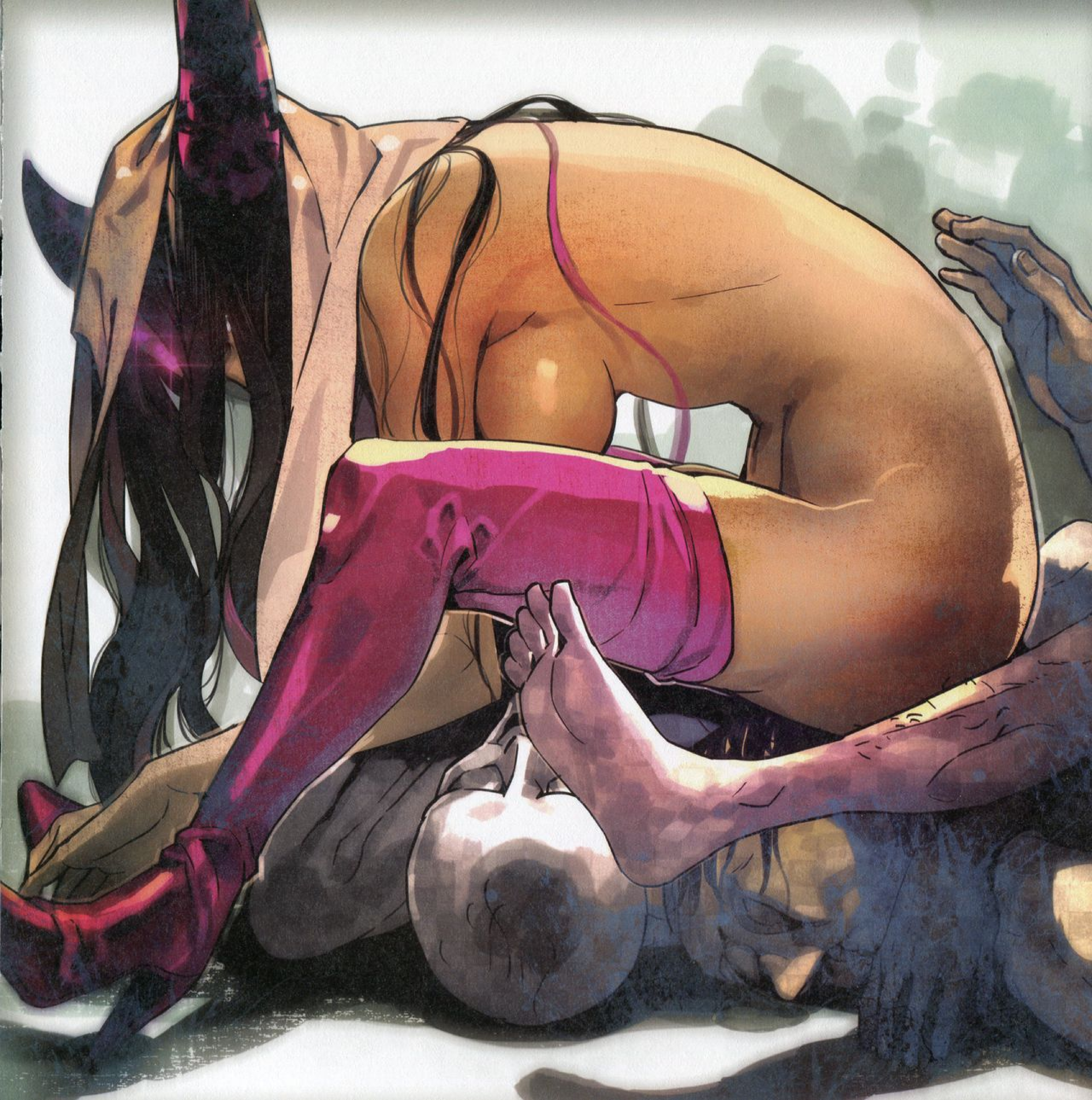


蔑みに溺れる蜜月。“貴方のすべては、私のために”

メルトリリス

Meltlilith

イラスト：春野友矢　Illustration:Tomoya Haruno



——おぞましきかな、天上の愛。



殺生院キアラ

Sessyoin Kiara

イラスト：森井しづき Illustration:Sidzuki Morii

All words by Kinoko Nasu

Fate/EXTRA 用語辞典

【あ行】

■アーチャー【サーヴァント】

主人公と契約するメインサーヴァントのひとり。赤い外套に身を包んだ、二十代中盤の青年。弓兵（アーチャー）のクラスでありながら白兵戦を主体にする錬鉄の英霊。緑衣のアーチャーとの混同を避けるため、紅茶、赤アーチャー、と呼ばれる事も。

CCCでは赤ジャケ半裸のヘン――赤いレザージャケットをスタイリッシュに着込んだ、頼れる無頼フォームで登場。月の裏側であろうとクール＆ワイルドに状況を把握、記憶を失った主人公を助けていく。その在り方は口うるさい教官のようだ。

CCCにおけるライバルはメルトリリス。『女主人公＋アーチャー』の組み合わせでのみ、メルトリリス関連のイベントはがらりと内容を変える。

またサーヴァントENDもアーチャーだけはその在り方が異なっている。

セイバーたちは『現在から始まる未来』であり、アーチャーは『未来から始まる現在（イマ）』。

なぜそうであるのかはアーチャーと戦い抜いた〝貴方〟なら、言葉にせずとも理解できているだろう。

■アルターエゴ【事柄】

自我から分かれた別人格。オルターエゴとも。

CCCではBBから作られた上級AIを指す。

彼女たちには魂があり、すでにBBとは違う生命体として活動している。

ムーンセルにおいて魂の作成はそう困難な事ではない。魂の設計自体はとっくに解明されている。問題は、作った魂という「筐」の中に自意識が宿るかどうかだ。

アルターエゴたちは不完全なコピー形式から生まれ、その欠損を埋めようとあがく事でBBとは違う独自の自意識を獲得した。

……しかし発端であるBBが持つある感情だけは共通して受け継いでおり、そのためにパッションリップは絶望を知り、メルトリリスは破滅を受け入れた。

余談だがCCC初期案ではアルターエゴは五体おり、開発中はサクラファイブと呼ばれていたとか。リップとメルトはゲーム開始前から過酷な生存競争で生き残った勝ち組サクラなのだ。

■アンデルセン【サーヴァント】

世界にその名の鳴り響く三大童話作家のひとり。

クラスはキャスターだが、戦闘放棄したキアラが真名を明かしているため、アンデルセンと呼ばれる。

マスターは殺生院キアラ。

外見年齢十歳ほどの少年で、中立の立場でプレイヤーと関わる。

戦闘手段を持たないので最後まで戦わないが、そういった立ち位置から『勝ちも負けもない、この物語のジャッジ役』という意味合いを匂わせている。

根暗で厭世的な詩人で、他人に好かれる気がなく、また、自分にも価値を見いだせなくなっているため、自分の人生を楽しむ、という考えが欠如している。

サーヴァントとして召還されてはいるが、アンデルセンは人生に何も求めていない。生前、望むものは何も一つ手に入らなかった事が原因だろう。

「人生に価値があるとしてもだ。そんなものはたいてい、人間が夢想するものより下だろうよ」

と、世の中すべてを嫌っているようにさえ見える。しかし根は面倒見がいいのか、頼られれば応えるし、作家らしく几帳面なのでアフターケアも万全。ようは男のツンデレである。

そも、読者を楽しませよう、読者に奉仕しよう、なんて考えがなければ物書きは勤まらない。アンデルセンは厭世家として固まってしまったが、〝正しく生きよう〟〝全力で事を成し遂げよう〟とする人間の努力を笑わない。
それはかつての彼が夢想し、そうあってほしいと願った社会の姿だからだ。

◆

外見の幼さとは正反対の言葉遣い、声質で近寄るものを一刀両断する剣客ならぬペン客。
たいていのものを「すべて醜い、価値がない」と駄目だしするので、アンデルセンが会話に入ると途端に場の空気が凍ってしまう。アンデルセンの毒舌にキアラが場を取りなす事も一度や二度ではないだろう。
しかし、厭世的かつ性悪説を認めているので偉そうに聞こえるが、アーチャー同様、冷静に捉えれば誠実な内容を口にしている。アンデルセンは上から目線で相手を批判しているのではなく、物事の真実を彼なりに真摯に語っているだけなのだ。
また完全な余談ではあるが、最初期案ではティンカーベル的な、本の妖精っぽい立ち位置が考えられていた。
EXTRAとCCCは表と裏の関係である。それぞれランサーが吸血鬼縛りだったように、（ドラキュラ、カーミラの原典）キャスターもナーサリーライムに合わせてメルヘンなキャラクターにしたかったが、こんな憎たらしい妖精がいるか、という事で現状に落ち着いた。

■id_es【スキル】
イデス。
アルターエゴたちが生まれながらに持つ特殊能力。違法改造の結果、既存のスキルが変質・強化したもの。
通常のサーヴァントには発現しないものが多い。
身体能力ではなく精神の在り方が発露したもの。
リップの被虐体質、メルトの加虐体質の他、幼児退行、緊縛嗜好、同属嫌悪、などのイデスがあるらしい。

■ヴィーナス・スタチュー【地形】
各階層の最後に立ちふさがる少女像。
センチネル化した少女の本体にして、迷宮の核。
ゲーム内では〝レリーフ〟と呼ばれている。壁に囚われた少女、というコンセプトでデザインされた。
本来なら物理干渉では破壊できない〝世界の果て〟。
その内部はBBですら立ち入れない禁猟乙女領域だ。
サクラ迷宮をすり抜けたところで最後にこの壁がある以上、主人公たちが何をしようが無駄なあがきにすぎないとBBは想定していた。
しかし心の専門家であるキアラの秘術によって〝内部に飛び降りる〟などという離れ技が実行され、無敵のセンチネルシステムは攻略可能な防壁に暴落した。
ちなみに、壁に埋め込まれている肥大化したアバターはBBからのメモリ増築によるもの。迷宮を自在に変革するためにはあれだけの改造が必要という訳だ。
スタチューの中でセンチネルを倒し、心の淀みを振り払い、BBの支配から解放（接続を解除）されれば元の大きさに戻れる仕組み。
開発初期の名称はショコラヴェールだった。
一方、サーヴァントたちの心象世界にあるレリーフはこれとは違うもの。あれこそ深層にある〝魂のカタチ〟と思ってもらえばよい。

■EXTRA世界【事柄】
『人々の精神は管理に馴れ、文明も停滞した。
大きな悲劇は起きないが、新たな発見もない。

誰もが悲観し、ゆるやかな死を待つ世界。
それが私たちの〝現実〟だ。』
Fate/EXTRAの世界は西暦2030年の地球。
Fate/stay nightとは違う、1970年代から異なる歴史を歩んだイフである。
大規模な魔術を成すためのエネルギーとなる大源(マナ)が枯渇し、魔術は本格的に地球上から失われた。
古い魔術師たちは表舞台から消え去り、神秘の時代は完全に終わりを迎えた。
以後〝魔術師〟を名乗るのは、霊子ハッカーと呼ばれる新時代の人類となる。

■エゴ【事柄】

ラテン語で自我を意味する。
CCCでは『欲身』と書かれる。
センチネルにされた少女たちの人格が分割して現れたもので、基本的には〝写し身〟にすぎない。
そのフロアからにじみ出た意識体なので、シールド同様、基本的には攻撃を受け付けない。SGを抜かれると消滅し、本体のいるレリーフ内部に戻っていく。
そのフロアの心なので、フロアを探索すればエゴを発見する事は難しくない。問題はその後、欲望そのものといえるエゴとどう対話し、これを解決するかだ。

■NPC【事柄】

聖杯戦争を円滑に進めるために作られた仮想生命。
それぞれ決まられた役割(ロール)があり、そこから逸脱する事はできないが、役割が決まっているとはいえ独自の思考、人格が備わっている。
人間としてリアルでなければ、NPCたちと接触するマスターたちの反応がリアルにならない。そう判断したムーンセルによって、NPCたちにはムーンセル本体が持たない人工知能が付加されている。
ただし彼らの『人格』は一度きりのもので、参加した聖杯戦争が終わればムーンセルに経験を没収され、身体・性能・人格を含めたすべてリセット、次の聖杯戦争用の『装置』として再チューニングされ、投入される。
そんなNPCたちにとってマスターたちは羨望の対象であり、また、嫌悪の対象でもある。人間の不合理性に振り回され、道具のように消費されていく自分たちの在り方に不満を訴えるNPCも少なくはないからだ。
命を与えられながらも、その命を否定されるもの。
いまそこに『有る』が、いまそこに『無い』もの。
……そんな彼らの不満は鬱積し、一つの都市伝説を作った。輪廻転生とも呼べるメモリの使い回しの末、高い人間性――魂を獲得したものは上級AIに昇格させてもらえる、という噂話(うわさばなし)だ。
無論、そんな未来はない。
仮にそんな事態が起きたとしても、ムーンセルにとってそれは意味のないバグなのだから。

■エリザベート【サーヴァント】

CCCで登場するifランサー。
召喚マスターはランルーくん。
ランルーくんの元のサーヴァントが彼女だったのか、CCCが起きた事(始まりの昇降口以降の分岐)で黒ランサーに変更されたのかは分からない。
ただ、BBが存在してしまう歴史においては、ランルーくんのサーヴァントはヴラド三世ではなくこの少女となる事だけは確定している。
真名は大量拷問殺人で史実に残る女性、エリザベート・バートリー。
召喚された姿は彼女が大量虐殺を行う前の、まだ正常だった頃の姿である。

サイバーゴスロリなフリフリのドレス、
背徳的な悪魔の角（実は竜の角）、
小悪魔的の八重歯（実は竜の牙）、
マイクスタンド機能を持つ槍、
と、まともな英霊には見えないデザイン。

自称・アイドルのサーヴァント。まわりは痛い子を見る眼差しだが、エリザベート自身は本気かつ真剣、全身全霊でアイドルを演じている。

一人称は私（アタシ）。

三人称はブタ、リス、ウサギ、等、下等動物になぞらえた蔑称。

言葉遣いは貴族めいたものだが、ところどころに現代女子高生めいたスラングがまざる。

相手いたぶって楽しんでいるような台詞回しが多いが、エリザはドSというより純粋無垢なサド。相手をいたぶって楽しんでいるのはBBで、エリザベートは相手を同じ生き物として見ていないからだ。

（ドSという言葉は愛情表現の一種で、『殺すための嗜虐』を『愛情からの嗜虐』に切り替えたものと思われる）

◆

ライバルは赤セイバー。エリザベートはサーヴァントになって、はじめて〝少女らしい喜びとライバル〟を見いだした。

また、CCC終盤で凛が「ランサーのカルマが減ってる」と話すが、アレは何も彼女が善行を行ったから……ではない。

単に、主人公に協力したエリザベートの行為によって救われた人類の数が、生前の彼女が殺害した人間の数を上回ったから。感情のないムーンセルらしい判定だ。

なのでカルマが減り、自由になったところでエリザベートが負う罪の重さは永遠に変わらない。

■乙女コースター【地形】

心の最中（さなか）に落ちていく路（みち）。

開発当初から乙女コースターと呼ばれていたが、ゲーム中ではさすがに〝コースター〟とのみ表記された。

映像、BGM等の演出力のおかげで、初突入時の〝なんかおかしなの始まったーー!?〟感は異常。

ほんと、このゲームどこにいくんだ、と思ってもらえれば開発陣の苦労も報われます。

ちなみに、コースターで流れるボスヒロインのモノローグは彼女たちの〝日々の痛み〟が再生されているだけなので、決戦場にいるヒロインたちはあんなポエムを主人公に聞かれているなんて露も知らない。

【か行】

■加虐体質【スキル】

メルトリリスのイデススキル。

戦闘において、自己の攻撃性にプラス補正がかかる。

プラスのように思われがちだが、これを持つ者は戦闘が長引けば長引くほど加虐性を増し、普段の冷静さを失ってしまう。バーサーカー一歩手前の暴走スキルと言える。

攻めれば攻めるほど強くなるが、反面、防御力が低下してしまう。一対一の戦闘ではそれなりに有効なスキルだが、大体戦や探索を主にした冒険ではリスキー。

■各ENDの分岐【ネタバレ】

CCCでは大きく二つのENDルートがある。

七章に入った段階でフラグが成立し、

桜よりのイベントをこなしていると真ルートへ。

桜にかまわずサーヴァントイベントをこなしていると

サーヴァントルートへ移行する。
七章に入った時のタイトルはそれぞれ違うものなので、どちらのルートになったかは一目瞭然となる。
……ただし、真ルートに入ったからといってサーヴァントENDが見られない訳ではない。
真ルートの場合、最後の扉を開く時に選択枝が出現し、どちらのルートに寄るのかを選択できる仕様になっているのでご安心を。
また、真ルートが真ルートと呼ばれている理由は、それが物語の真相を明かすルートだから……だけではない。〝サーヴァントとの別れ〟こそがFateの真骨頂であり、正統な結末であるからこそ真ルートと命名された。
……まあ、シナリオ担当が一番気に入っているのはギルガメッシュENDなんですけどね！

■カルナ【サーヴァント】

CCCで登場するサーヴァント。
クラスはランサーなのだが、マスターであるジナコが隠す気も無いので真名で呼ばれる事に。
カルナはインドの叙事詩『マハーバーラタ』に登場する、倒される側の英雄。
大英雄アルジュナの弓によって最期を迎えるが、その在り方は単純な〝悪〟ではなく、アルジュナと戦う運命にあった〝強大な敵〟として描かれている。
絶世の美男子だが、その目つきは鋭く、他人を寄せ付けないものがある。
敵には容赦なく無慈悲であり、その言動も余分なものがなく、人間性を感じさせない。幽鬼のような白い肌と不吉な黒装束から、これほど悪役に見られやすいサーヴァントもそうはいない。
が、実はたいへん思慮深い、人間的に優れた人物。
たいていの事を「なるほど、そちらの事情なのだな」と受け入れ、〝それもあり〟と認める度量を持つ賢人。
位置的には中庸なのだが、善である事を良しとするので性格は善。自己主張が乏しいかわりに、父（太陽神）の威光を守る事を至上としている。
カルナが『悪』と勘違いされる最大の要因として、その台詞回しがある。
カルナの言動は本質を突く。
自らを偽った言動。取り繕う態度、信念。
そういったものを見抜いて、率直に〝相手が言われたくない本質〟を語ってしまう。結果、たいていの相手に嫌われてしまい、戦闘を余儀なくされる。
激高した相手をなだめられるほど器用ではないカルナは、無言で〝仕方あるまい〟と槍を手にし、相手が諦めるまで戦いに付き合う事になる。
人それぞれの立ち位置を肯定するカルナにとって、相容れぬ信念も、理解できない美醜も、嫌悪の対象にはならない。
「それもまた良しだ。……いや。正直、少しばかり羨ましい」と認めてしまう程である。
しかし、無口なカルナはその〝本当に伝えるべき感想〟を出せないため、結果として〝あらゆるものを嫌っている〟ように勘違いされてしまう。
これ以上ない忠犬サーヴァントなのだが、敵はおろかマスターにすら嫌われてしまうのは、この口べたさが原因だろう。

◆

サーヴァントとしてジナコと契約したが、これといった願いはない。彼はただ、自らを呼び出し、必要としたマスターに仕えるのみである。
父が太陽神スーリヤという事もあり、その能力は特Aランク。破格の英霊ギルガメッシュと肩を並べる、強力無比なサーヴァントだ。
もっともマスターであるジナコが三流なので、その力は十全に発揮されない。彼はCCCに登場している時点

で、もっとも大きな武具を失っているのだから。
サーヴァント戦においては文句なしの強敵。
前半のラストに立ちはだかるボスという事もあり、圧倒的火力を誇る。
上空からの爆撃・『梵天よ、我を呪え(ブラフマーストラ・クンダーラ)』は核爆弾ではなくなったものの、攻撃の隙間に落ちてくるというデタラメ仕様で、きのこもテストプレイで瞬殺された。マジ殺しにきている。
あと目からビームが出るが、あれは眼力(めじから)を視覚的に表現したものであり、ビームではない。
「武具など無粋。真の英雄は眼で殺す……!」
というのが正式な台詞。
ちょいシャクに入らなかったので、前半ボイスはカットされた。とことんメンズナックル系の男である。

■監獄城チェイテ【武器名】

赤ランサーこと、エリザベートが愛用する槍の名称。
ほとんど鈍器のような形状の槍だが、あれは彼女が生前に過ごした城・チェイテ城を武器化したもの。
高い殺傷力を持つが、この魔槍の恐ろしさは他にある。
視聴者の皆さまは槍から伸びているコードにお気づきだろうか。そう。そうなのである。
驚くべき事に、この槍にはマイク、アンプ、スモーク、ライト、マネージャー、音響監督、マニュピレイター等、ステージ活動に必要な機能がすべて備わっているのだった……!
(※スタッフはチェイテ城に囚われた、ワーカーホリックなゴーストの皆さんです)
更に更に、宝具・鮮血魔嬢を展開する時、チェイテ城はかつての威容を取り戻し、巨大なスピーカーと化してエリザベートの美声を爆布(爆発的なシングルCDの配布、の略)せしめる。
赤セイバーに黄金劇場があるのなら、赤ランサーには監獄城あり。ジェイルロックの精神はSE.RA.PHにおいても受け継がれている。

■キャスター【サーヴァント】

主人公と契約するメインサーヴァントのひとり。
たやさぬ笑顔とおしゃまな毒舌、ピンとはった狐耳がトレードマークの美女。通称キャス狐(こ)。
CCCではSMルックなボンテージ/ゴシックドレスで登場。イヤそうに見えて本人はノリノリ、可愛い服ならなんでもコーイ! という有様。数少ない和風サーヴァントとしての矜持なぞ、スイーツ英霊は持ち合わせてはいないのだった。
CCCでのライバルはパッションリップ。
ただでさえ殴られたら瀕死のキャス狐にとって、一撃の大きいリップはまさに即死モンスター。加えて〝ヤンデレから卒業したもの〟として、リップの視野狭窄はイライラするものがあるようだ。
また、キャス狐といえばサーヴァントENDの優遇っぷりも外せない。
まさかの二枚イベント画という暴挙……ッ!
誰特感ハンパない最後の一枚……ッ!
しかも男女差分付き……ッ!
当初の予定では「はい、あーん♥」のイベント画は存在しなかったが、開発スタッフで顔を合わせ、「最後のイベント画がタマモナインで終わるのはいかがなものか」と結論。
予算も時間もとっくに食いつぶした状態でワダアルコさんにご相談したところ、「はい、あーん♥」をなんとかしてくれたのであった。

■キャスターEND【ネタバレ】

タマモナイン! そういうのもあるのか。

これはＣＣＣ初期、アルターエゴたちが五体おり、サクラファイブと呼ばれていた頃の名残……というのは置いておいて。

キャス狐ＥＮＤでのSE.RA.PHはどうなったのかについての補足を少々。

キャスターによって破壊されたムーンセル中枢は即座に自己復元するも、その在り方を改変し、機能を観測メインから環境メインに移行しました。

閉じられていた第二の宙（ソラ）は一般公開され、人類はあらたな開拓地を手に入れたのです。

ようはオープンワールドになったSE.RA.PHということ。これにより地球はおろか、様々な天体から知的生命体がアクセスする事になり、霊子虚構世界は新たな発展を遂げるのでした。めでたしめでたし。

まあ、それを台無しにするのもキャスターの悪行なんですけどね。

セイバーＥＮＤもここまでオープンにはなりませんが、似たような状況になっています。

■旧校舎【地形】

ＣＣＣでの主人公たちのホーム。

月の裏側における唯一の安全地帯として復旧・利用されている。

はるか以前の聖杯戦争で使われていたが、老朽化したために廃棄されていたフリースペース。

旧校舎は悪性情報の海のただ中に浮かぶ潜水艦のようなものだ。廃棄されたとはいえ聖杯戦争の会場だったので、校舎には数十人のサーヴァントを維持するだけの霊子ソースが残されていた。

保健室の桜はこのパワーソースを校舎を守るバリアとして使用、校舎内を実数空間のルールに保っている。

……余談ではあるが、ＣＣＣ開発当時、ゲームの舞台は〝ノイズに侵食されたEXTRA校舎〟だったが、それでは新しさがない、という事でノスタルジックな旧校舎に変更された。

■ギルガメッシュ【サーヴァント】

ＣＣＣで追加されたメインサーヴァント。

人類最古の英雄で、紀元前、シュメールの都市国家ウルクを治めていた半神半人の王。

性酷薄（せい）にして無情。人の意見を聞き届けず、己の基準のみを絶対とする暴君。

基本性能・設定はEXTRA用にチューニングされているが、基本いつも通りのギル。

華美きわまりない黄金の甲冑を誇示し、ありあまる財宝を湯水のように放出する破格の英霊。

一人称は『我』と書いて『オレ』と読む。

性質（アライメント）は混沌・善。

血も涙もない暴君であり、あらゆる財宝・あらゆる悦楽を究め、楽しんだ英雄。

気分屋ではあるが、気分が悪い、という理由で手を下す事は（あまり）ない。彼が人を殺める時は、相手の魂が醜悪である時か、そのものがギルガメッシュに敵対した時である。

善も悪も等しく扱い、断罪する王。

絶対的な基準が〝自分〟なので、他人の思想、在り方に共感する事はない。

ギルガメッシュにとって生命とは〝今すぐ死ぬ〟か〝いずれ死ぬ〟ものでしかない。

ギルガメッシュが〝今すぐ死ぬべき命〟と認めれば、賢者であろうと抹殺される。

「なにそれ、ルールとか拘りとかなくて結局ギルガメッシュの気分かよ！」とツッコミをいれたいのはもっともだが、王とはそのようなもの。

宇宙の真理と同一したかの如き英断も、

酔っぱらって前後不覚の時の悪政も、彼が行うのなら紛れもない王の裁定となる。
絶対王者とはそういうものだ。

唯我独尊、という点ではイスカンダルと同一視されるが、ギルガメッシュとイスカンダルの最大の違いは〝臣下を必要としていない〟こと。
ギルガメッシュは最初から最後まで『己』だけで君臨する王。
彼が愛するものは『財宝』『道具』であり、『人』は消え去るものでしかない。
たとえそれが、どれほど愛するに値するものと、認めた後であろうとも。

また、CCCのテーマ的に女性問題は避けられない。
ギルの好みのタイプは「崇高な処女（オトメ）」である。（子ギルの時は「野に咲く花」）
男性に依存しつつも、その内面では男性を利用する女性を嫌う。要は「女らしい」女性を嫌う。

■5・10君【NPC】
ごー・とう君。
旧校舎一階、ジナコが引きこもる用務員室の前にいる一般生徒NPC。
モノマネが得意……というかライフワークで、前日に見たフェイバリット映像に影響され、その役になりきるというよく分からないスキルを持っている。章ごとに台詞回しが変化するのはそのため。
五章以降、なぜ彼が消えているのかは購買部前のNPCが語ってくれる。

■五停心観【術式】
ごじょうしんかん。
殺生院キアラが開発した医療ソフト。
メンタルケアを目的として作られた術式（コードキャスト）で、精神の淀み・乱れを測定し、これを物理的に摘出する事で精神を安定させる。
もともとは患者の精神マップを作り、これを理解するために作られたとか。
本来、SGは時間をかけてゆっくり浮き彫りにしていくものだが、五停心観によって発見、即、摘出が可能となった。
SGは秘密ではあるが、同時に開示されるべき事柄だ。
誰だって秘密を守りたいが、同時に知ってほしくもある。
秘密を守り通していると心が〝苦しい〟。
人間は楽になりたがる生き物だ。
誰にも知られたくない秘密だからこそ、誰かに打ち明け、理解してもらい、赦しを求める。
五停心観はそんな深層下の欲求を叶える、人々の真の相互理解を目指して作られたものらしい。

■言峰神父【人名】
ある時は聖杯戦争の監督役。
ある時はツクヨミ温泉の番台。
ある時は購買部の販売員。
そしてまたある時は隠しボスとしてランサーに無茶ぶりをするいつものエセ神父。
「言峰を購買部の店員にしていいですか？」
とスタッフさんに言われた時は〝石川さん……貴方疲れているのよ……〟と心配になったものですが、はまればはまるものでCCCでは立派な店員として機能しています。あんなエロい店員がいるか、というツッコミはなしの方向で。
サーヴァントの私服を売ってくれるのはこの人だけ。

彼はあの私服を手に入れるため、虚数空間に眠るカオス空間『藤猛虎八連闘覇（ふじもうこばーれんとうは）』にダイブ、並みいる強豪たちを打ち倒して生還したという。そのあたりのスピンオフはKKUMM先生（一説によると磨伸映一郎）に丸投げにするとたいへん美味しくいただけます。

■金色白面【事柄】

こんじきはくめん。キャス狐のSG3で垣間見られる、九つの尾を神霊。太陽を擬神化したもの。やさぐれた天照大神。キャス狐が九尾状態になるとこの姿になる……ワケではない。

これはあくまで遙かな昔に在り、今も在り続けているキャス狐の大元である。このクラスの神霊になると時間軸とかほんと関係ないのです。

本来ならあの霊廟に入った時点で人間は燃え尽きるのだが、さすが僕らのザビ夫／ザビ子、燃えないばかりか、いつも通りの蛮勇（バカ選択枝）を見せつける。

本来なら裸エプロンならぬ裸ナインテイルなのだが、倫理の壁を突破する事はできず、きちんと礼装を纏っていただいた。

ちなみに夢のない人間があそこに行くと、霊廟には巨大な太陽が見えるだけである。

【さ行】

■サクラメント【事柄】

月の裏側限定の貨幣。

EXTRAにおけるPPと同じだが、BBが勝手に「サクラメント」と名前を変えてしまった。

円、を桜、にかえたようなもの。

もともとPPとは『月の裏側における（経済貨幣としての）魔力』である。魔力＝メモリとルビをふるとたいへん分かりやすい。

電脳空間において、何かを作る、変える、動かすために必要なもの。全体の総量は決まっているが、基本、一箇所にたまる事はなく、流動してセラフを回す。

BB「でもPPとか名前が可愛くないから改名しちゃいました♥ サクラ印の、元気になるサプリメント……略してサクラメントです！」

紅茶「………（宗教的な秘蹟もサクラメントというのだが、ここは黙っているのが思いやりだな……）」

BBにはおかん的な気遣いをする紅茶であった。

また、一説によると、初期案では貨幣（サクラメント）を管理する、銀行頭取みたいなアルターエゴがいたとかいないとか。

紫色の長い髪に黒いボディコン服、両目を隠すアイマスクにクールな浅川悠ボイス……それどこの五次ライダー？ もちろん、CCCには気配たりとも登場しません。

■SG【事柄】

シークレット・ガーデン。

直訳で秘密の花園。まんまである。

その人物が隠していたい、けれど知ってほしい、というアンビバレンスな趣味嗜好のこと。

人間はきれい事だけでは生きられない。真の相互理解を迎えるには心の開示は避けて通れない。

SGはそれを明確なカタチにしたもので、SGを暴く事は侵略行為であり、同時に親愛行為でもある。

コード問題から没になったが、センチネルたちのSGには背徳嗜好、多汗症、ニンフォマニア、といったものもあったとかなかったとか。

また、敵センチネルだけでなく味方サーヴァントにもSGは存在する。サーヴァントエンドを迎えたいのならサブイベントをこなしてサーヴァントSGをコンプしなくてはならない。

余談ではあるが、アーチャーとギルガメッシュのSG画面のはっさちゃけぶりは開発スタッフ内でも
「ちょっと待て、冷静になれ我々。いいのかコレ、まだあわてる時間じゃないぞ?」
と論議を白熱させたが、結局は〝恥ずかしい事から逃げない〟というCCCのコンセプトが勝利した。

■ジナコ・カリギリ【人名】

CCCで登場するマスター。
サーヴァントはランチャーことカルナ。
西欧圏のゲームチャンプで、プレイヤースキルよりはプレイ時間、やりこみ度で名を馳せる廃人。ハンドルネームは「じな子」。
日系ドイツ人で、母が日本人、父がドイツ人。
そこそこ厳格な家で、そこそこ大事に育てられた一人娘。中学の時に事故で両親を亡くし、そこそこの生活で一生食っていける程度の遺産を手に入れた。
高校に進学せず、(意思があって進学しなかったわけではない、ただ、誰も行けといってくれなかったからズルズルと)
根っからオタク気質のあった彼女は、世界中のオタクアイテムをぼちぼち買いあつめ、そこそこオタク優雅なひきこもり生活を送り始める。
PJ(Piece Journal)という欧州の巨大掲示板によく出没し、そこが彼女のオタコミニュケーションの場。要するにネット廃人。
PJでは『遺産で引きこもり=勝ち組』などチヤホヤされてまんざらでもない生活……だと思っていた。
しかし、周囲の(中学生の同級生)とか、ネット上のオタク友達が就職や結婚といった話題を出し始めるにつけ、なにか不安になっている。
「いやいや、ニートは真の勝ち組っすから」
……でも、何か、大事なものをおいてきてしまったような。
ネット上ではたとえ強がりでも作ったキャラであっても、一時的に不安は忘れられる。しかしネットから離れ、ふと自分の部屋に振り返ると透明な不安に覆われる。
死ぬまで生活費に困らないジナコには、金銭面での不安はない。けれどこの先、一生『この生活』を送っていくのか、と考えると頭にもやがかかって、シーツをかぶって眠りに逃げてしまう。
ジナコを包む不安は自分の人生への『諦め』と、やはり自分の人生への『反省』である。

■上級AI【事柄】

聖杯戦争を円滑に進めるために作られた仮想生命。
製造された経緯はNPCと同じだが、上級AIには確固たる人権と人格、魂が与えられている。
上級AIは制作コストが高いため、一度の聖杯戦争ではオールリセットされない。彼らは定番のキャラクターとして次の聖杯戦争に移行する。
マスターたちの監督役である言峰神父、マスターたちの健康管理を担う桜のほか、校内の違法行為を監視する風紀委員、日常を演出するミス・タイガー、謎の黒豹マキジ……等が確認されている。
中にはマスターを処罰する権限を持つシスターカレンなる上級AIもいるらしいが、主人公が参加した聖杯戦争には現れなかったようだ。
また、上級AIは獲得した記録を自分から消去する事はできない。どれほど陰惨な記憶でも残し続け、ムーンセルに提出する事が彼らの大原則であり、存在意義だからだ。

■初期コンセプト【その他】

あくまで〝EXTRA の後に作れたらいいな〟レベルの妄想ではあったが、CCCの草案自体はFate/EXTRA の開発後期からスタートしていた。

開発は二転三転し現在のカタチに落ち着いたが、そのコンセプトは初期から変わっていない。

Fate/EXTRA の主題は「聖杯戦争」だったが、CCCの主題は「個人のエゴ、女性のエゴ」。

RPGとして楽しみながら、女の子(ヒロイン)の内面・秘密をのぞき見る、女性の本性・欲望(エゴ)と対峙する、といった要素を前面に打ち出す事を目指した。

以下は2009年での初期企画。

『黒桜5人においまわされるRPG。

凶悪なモンスターに追いまわされるのではなく、半裸のボンデージ美女に追い詰められるインモラルな世界観。痛快ヤンデレストーキング不思議のダンジョン。

五人の黒桜はそれぞれエロ可愛い、エロ怖い、エロうざい、エロいたい、どう見てもライダーさんです本当に(以下略)、といったものに』

うん。基本的なラインはブレてない。きっと。

また、シナリオ面としてのテーマとして欲望の貴賤があげられる。

Fate/EXTRA のラスボスはあの世界における偉人だった。彼は悪として描かれるが、その目的は『人類救罪 or 人類の発展』で、発端は醜いものではなかった。

仮に彼が聖杯戦争の最終的な勝利者になったとしても、人類は激減こそすれ滅亡はしないだろう。

対してCCCのラスボス(あるいは元凶)である××××は、彼とは正反対の立ち位置として生み出された。

×××の目的は『自分だけが永遠に快楽を得る、そのために人類を犠牲にする』という、利己主義の権化じみたもの。

その願い自体は『極めて平均的な、ちっぽけな人間のエゴ』なので悪とは言い切れないが、その結果は純粋な悪として機能する。

EXTRA ボスの大きな願いより、CCCボスの小さな願いの方がより大きな災害をもたらしてしまう。

Fate/EXTRA の骨子にあるものが『生存競争による相互理解(肯定)、成長、犠牲、未来』であったのに対し、CCCの骨子にあるものは『生存執着による相互不理解(拒絶)、退行、淘汰、終末』とする事で、EXTRA とCCCは表裏一体のものになるよう制作された。

CCC全体に漂う空気はFate/EXTRA と間逆の、退廃的で視野の狭いものになるが、最終的に与えられるものは本編同様、〝続いていく未来〟を結末としている。

■女性敬称【その他】

レオ会長の、会長たる由縁のひとつ。

どんな相手であれきちんとミスをつけるのは紳士として当然の嗜みです。ただしAIに対してはそのかぎりではなく、桜はサクラと敬称なし。

ジナコ「なんでいちいちミスとか付けるッスか」

レオ「未婚の女性をミスを呼ぶのは礼儀でしょう。それに、ミス、という響きはたいへん素敵だと思いますが。皆さんもそうでしょう?」

凛「わたしは断然フロイライン派。響き的に可憐なコトこの上ないったら」

ラニ「私は……そうですね。女性の敬称は各国それぞれ素晴らしいものですが、マドモアゼル、が好みです」

ジナコ「やっぱりアンタらとは相容れねぇっス。腐女子、オレらで十分だっつーの」

■真ENDの主人公【ネタバレ】

注意。この項目は超ネタバレなので、クリアするまでは読み飛ばすことを推奨します。

さて。真ENDで目覚める主人公ですが、あれは〝元になった彼／彼女〟が眠っている日本の私設ではなく、まったく違う場所にある、放棄された医療施設での話。

天の逆月の終わり、最後に桜が言った「すごいズル」とは、ムーンセルの技術を総動員して、CCCの主人公を地上に送り出す事でした。

ようは人工的に作られた完全な人間体に意識を転生させたということ。

（桜は元がAIなので、人間とは違うまた別の素体）

その後、月の聖杯戦争がどうなったのかは月から離れた二人に知るよしはない。

レオが勝者になってムーンセル中枢で彼と対決するのか、はたまた生き残るのは凛かラニか。

あるいは正史通り、CCCという出来事を切り離した、最弱のマスターが中枢に至るのか。

それは数限りない、可能性という名の希望に満ちた未来の話である。

■真言立川詠天流【組織】

しんごんたちかわ　えいてんりゅう。

西暦2030年まで続いた、真言立川流の傍流。

1970年以後も旧世界の魔術理論を実践し、人里離れた山奥で小さなコミュニティを作っていた生きた化石だったが、2018年を機に教義を改め、ネットワーク社会に対応した新世界の魔術団体として蘇った。

真言立川流の教えが基盤にあるため、その理論は〝自性清浄〟〝二者合一〟〝超力招来〟の三脚からなる。

カルトながら急激に信徒を増やしていったが、急激な信者拡大によって内部での権力争いが起こり、2020年にはその活動を停止した。

教団があったコミュニティには身内同士で殺し合った信者たちの亡骸が今も野ざらしになっているという。

■真性悪魔【事柄】

EXTRA世界にあっても、悪魔の概念は人類にとって最大の障害として扱われる。

神が全知全能であるのなら、悪魔は人知無能の存在。

〝手の届く範囲にありながら、決して理解できない淵〟だ。

stay nightにおいて悪魔は偽物しか存在せず、本物――受肉した悪魔に人間は太刀打ちできないとされる。

（※受肉した悪魔を退散させた例は一件のみ記録されているが、それはまた別の話）

悪魔は人心に憑くものとされ、人間の体を用いて受肉しようと働くが、苗床になる人間の精神が耐えられず、周囲に魔をまき散らして自壊するのが通例。

中には自らの業によって人間でなくなってしまい、結果的に悪魔のカテゴリーに含まれてしまう人間もいるが、これは魔人化と呼ばれるもので真性悪魔ではない。

悪魔憑きであれ、自らの業で変化したものであれ、真性悪魔を生み出した現象は2030年現在、一つの成功例もない。

悪魔、魔人化、と銘打ってはいるが、その在り方は異なる文明圏、異なる惑星に住まう高次元生命体と変わらない。なにしろこの認識宇宙における〝人〟ではなくなったのだから。

その在り方は二十世紀に流行した、とある創作神話における邪神の在り方に近い。CCCの真ルートで変生（へんじょう）したある人物はこの域に達しながら、些細なミスによって神の座から転落した。

■新聞部部長【NPC】

エクストラ蒔寺。略してエトマ。

聖杯戦争の予選でマスター候補たちを導く、野性味と曖昧味、そしてとろ味の混じったスーパーヒロイン。

もともと陸上部部長の設定であり、たいへん素晴らしい俊足なのだが、得意科目につかせると張り切ってうざい事この上ないので新聞部の部長に変更された。

CCCでは一瞬しか出番がないのが悔やまれる。彼女の活躍が見たい人は漫画『氷室の天地』（磨伸映一郎／著　一迅社）をポチるか、『マキジ大作戦』でぐぐれ。

■セイバー【サーヴァント】

主人公と契約するメインサーヴァントのひとり。

鮮やかな赤色のドレスに身を包んだ、自称・男装の少女剣士。他のセイバーと混同しないよう『赤セイバー』と呼ばれる事が多い。

CCCでは白い花嫁衣装で登場。

セイバーブライド、嫁セイバー、といった愛称がつけられている。

アポクリに赤いセイバーさんも出てきた事だし、そろそろEXTRAとCCC共通の愛称を考えたい。丹下セイバー……だめか。だめだな。

CCCにおけるライバルは赤ランサー。

アイドルとして切磋琢磨しあう関係になってほしい。お互いどん引きの経歴を持つ者同士、いろいろなところで悩みを共有できる関係になりそうだし。

また、『着替え・水着』をゲットした時のボイスは必聴。丹下セイバーのハートキャッチMAXが、あそこにある。

それは穏やかでありながら、
いずれ訪れる終末を受け入れた世界。

■世界情勢【事柄】

1970年代に発生した大崩壊（ポールシフト）を皮切りに、急速な資源不足から人類の生活圏は減衰、産業の縮小もあいまって破産、破綻する国家が続出した。

二次災害的な自然災害、バイオハザードも多発し、2000年には地球の総人口は三分の二にまで激減。石油資源は枯渇し、使用を制限され、アラブ諸国はかつての力を失った。

人類は新たなエネルギー採掘地・北極圏の開発に乗り出すが、その支配権の大部分は西欧（ハーウェイをはじめとする財閥）にあり、事実上、彼らは地球の30%を手にする事になった。

西欧財閥は独裁者にはならず、よき指導者として資源を管理し、ヨーロッパだけではなく地球人類全体の存続に努める事を宣言。

人種を問わない難民の受け入れに努め、新時代の都市国家を形成した。

西欧財閥の管理下にある地域では貧困、紛争はなく、理想的な都市運営がなされた。

結果、先進的な文明圏はユーラシア大陸西部に集中。以後は貧困にあえぐ国々を〝資源援助〟というカタチで救い、傘下に納めながら拡大していった。

ハーウェイを筆頭とする西欧財閥が地球の指導権を握った瞬間である。

西欧財閥は都市を管理しながらも宇宙開発に関わる技術進歩をすべて凍結。〝人類にこれ以上の技術躍進は必要ない〟とし、徹底した管理社会を目指している。その一方、西欧圏とイスラム圏との対立はより激化し、紛争は絶えない。

イスラム圏は西欧財閥の『機械的な都市管理・資源管理』を非難し、徹底抗戦の構えに入っている。が、国としてのカタチを失いつつあるイスラム圏ではゲリラ的な戦いしか続けられず、彼らが西欧財閥に駆逐されるまであと五年ほどと言われている。

■殺生院キアラ【人名】

CCCで登場するマスター。

二十代後半の日本人。正しくは殺生院祈荒と書く。

サーヴァントはアンデルセン。

尼僧服の、天然でエロいお姉さん。

「あらあらまあまあ」とおどけながらも、その仕草はアルターエゴたちより扇情的という困った人。正直、性欲を持て余す。

尼僧服に身を包んでいるものの、服の上からでも分かる体のラインは絶世の美女のもの。

ちなみに、髪は剃髪しておらず頭巾の下に納めている。

一人称は「私（わたくし）」。

三人称は「皆さん」、名前にさん付け。

基本的には清楚な女性口調に。

柔らかで貞淑な価値観、言葉遣いでありながら、言葉のはしはしに妙な色っぽさを持つ。

性格は内向的、弱気、能動的。

温厚だが積極的。病弱そうに見えて活発。人情に弱く慈悲に深い。

ものの道理をとらえ、万人の心情を読み取り、彼らの立場・苦悩を正しく理解する思慮深さを持っている。

外見も中身も、楚々とした美しさで満ちた才女……なのだが、どこかぽんやりしているというか、耳年増なところがあり、『聖女』というよりは『優しいお姉さん』になってしまう。

毒舌サーヴァント・アンデルセンに手を焼きながらも笑顔をたやさない人格者である。

戦闘能力は乏しいが、心の解析、治療に秀でたウィザード。CCCではBBに従うフリをしながら、主人公たちのサポートに出精する。本来なら攻略不可能のサクラ迷宮を突破するには彼女のコードキャストが不可欠となる。

たいていの人間を好ましく思うキアラだが、ガトーだけは苦手のようだ。

まだどうでもいい豆知識だが、Fate/EXTRA 四回戦において、ガトーモンジが彼女の名前をサラッと口にしている。

■SE.RA.PH【事柄】

SERIAL PHANTASM。

ムーンセル内に作られた霊子虚構世界。

規模が巨大になったムーンセルが自身を運営するために作った〝月を回す都市部〟。

要はムーンセルが後から増築した追加エンジン、追加メモリである。

人間の視点ではムーンセルのネットワークは光としか認識できないが、魂を霊子化できる魔術師なら情報として知覚し、一ユニットとして参加する事ができる。

人間を知るために行われる聖杯戦争も、このSE.RA.PHを利用して行われている。

SE.RA.PHはムーンセル内に点在し、中には既に旧型として廃棄されたものの、いまだに崩壊していない独自領域もあるとか。

■センチネル【事柄】

BBによって改造されたサクラ迷宮の衛士。

各階層のメインコアであり、迷宮そのもの。

良質な魔術回路と〝心〟を持つ少女にしか務まらない

ため、攻性プログラムのように量産はできない。
　センチネル化の際、外付けの端末としてBBの意識を差し込まれるため、多少なりとも性格が淀んでしまうようだ。きっと。たぶん。凛やラニの名誉のため、とりあえずそう言っておきたい。
　センチネルになった少女は、その霊子核……魂を迷宮の核（コア）として封印され、五感すべてを迷宮の増築材料として使用される。
　迷宮の構造を変えたりトラップを増やしたりするのはセンチネルにとっても苦痛をともなう行為なのだ。
　また、大我は核となって封じられるが、小我……それぞれ独立した趣味・嗜好の人格は『欲身（エゴ）』と呼ばれる分身になり、それぞれ担当する迷宮内の管理人となる。

【た行】

■月の裏側【事柄】

　CCCの舞台。
地球に向いてる層が表側、その逆……地球からは決して観測できない側が裏側だ。
Fate/EXTRAが月の表側・第一層から第七層～中心に向かうものとしたら、
　CCCは月の裏側（階層の概念なし）から中心を目指すもの。道行きは違えどゴールはどちらもムーンセル中枢となる。
　月の裏側はムーンセルが不要と判断した情報を保管する場所で、その在り方は廃棄場に近い。
　悪性情報――人類、ひいては知的生命体にとって害にしかならないもの――とカテゴライズされたデータをひたすら飲みこむ虚数空間である。
　月の裏側はムーンセル中枢の〝眼〟ですら立ち入りを禁止した絶対禁断領域。ここに入ったデータは人間の悪性に飲まれ、存在意義を見失ったあげく、意味消失してしまう。
　月の裏側はムーンセルが観測する度に増やしてしまう汚染物質をためこんだ海、とも言える。
　レオが用意したワクテカ図解はそのあたりたいへん分かりづらい。ユリウスのブリーフィングを〝ヴジュアル系すぎて効率が悪い〟と言っておきながら、レオもかなりのゴシック好きである。

■遠坂凛【人物】

とおさかりん。
　聖杯戦争に参加したマスター。
　国籍は不明。現在は中東で活躍している。
　CCCでも登場する、頼りになる名解説。
　五回戦が終了したタイミングで月の裏側に落ち、BBに意識をジャックされて主人公たちの敵となる。
　撃破された後は正気を取り戻し、罪滅ぼしとばかりに生徒会に参加、以後はオペレーターとして活躍する。
　赤いドラ○もんか、という指摘が入るぐらいのなんでも屋。たいていの作戦立案は凛が一晩でやってくれます。
　生徒会での役職は副会長。有能な参謀としてサクラ迷宮攻略のサポートをする。
　また、同じサポート役としてラニと親好を深め、後半では互いに認め合う女友達となった。

【は行】

■パッションリップ【アルターエゴ】

愛憎のアルターエゴ。
　BBの心の一部を摘出して作られた上級AI。
　BBの心を核に、女神系のサーヴァントを切り貼りして作られたハイ・サーヴァント。
　大きすぎる胸と凶悪な爪が印象的な少女。

戦いは好まないが、スキル・被虐体質によって人々から襲われる事になり、仕方なく迎撃している。
　内向的で、一途で、思い込みの激しい性格。
　デフォルト状態から主人公に好意を持っており、早い段階から主人公を陰から見守っていた。
が、主人公に近づくものは何であれ邪魔者なのか、味方である緑茶ですら排除対象になるというヤンデレっぷりを発揮する。

　イデススキルは『クラッシュ&トラッシュ』。
　視界に収まる物体(もの)なら、どれほど巨大な容量だろうと握りつぶす、虚数空間ならではの騙し絵的な圧縮技法(コーディック)。
　リップは壊す事だけに特化しており、相手が動かないもの……地形や建物ならBB以上の破壊力を発揮する。
もっともサーヴァントやマスター相手だと、すぐに危険を察知されてリップの視界から離脱↓のろまなリップは追いつけない、というオチになるのだが。
　ゲーム中では屈指のパワーキャラとして登場。相手を包み込み、ねじ切り、胸の中に仕舞って独り占めする盲目的な求愛の化身である。

■万色悠滞【術式】

ばんしょくゆうたい。
殺生院キアラが開発した医療ソフト。
詠天流の密教修法をアレンジして作られた、霊子化電脳体へのハッキングコード。
メンタルケアを目的として開発された術式(コードキャスト)だが、人権を侵す危険性をふくんでいる事からキアラ自身の手で封印された違法プログラム。

■BB【☆】

月の裏側に颯爽と現れた後輩系デビルヒロイン。
　悪魔の尻尾を隠しつつ教鞭片手に月の裏側を奔放自在、神さま気取りで今日もSE.RA.PHを違法改造しまくっている。
　CCCを起こした暴走AI。桜と同型機の管理AIだったが、バグにより〝自己保存〟の命令系統が暴走。
ある理由から〝何を犠牲にしても自己保存を続ける〟結論に至り、NPCやサーヴァント、マスターたちを取り込み、成長し続ける怪物になってしまった。
「人間は嫌い」と公言し、主人公たちを月の裏側に引き込んで苦しめる。
　一人称は「わたし」。
　主人公はセンパイと呼ぶ。人間には名字にさん付けで、サーヴァントは呼び捨て。
　本人は正常なつもりでいるが、客観的に見ると明らかに狂っている。言動の端々からヤンデレ臭を漂わせるが、それが何に起因するかはゲーム本編を参照のこと。

◆

　CCCの真のヒロイン。
前半では「愉快犯」として扱われる。
後半では「倒すべき人類の敵」として、
徹底して「人間嫌いの無邪気で残酷な王女」といった振る舞いをするが、その発端は些細な、たった一度の過ちだった。
　彼女はある理由からムーンセル(世界)を相手に戦う道を選び、最終的には消滅する事を理解した上で、自分から狂った（暴走した）のである。
　その真相が明らかに成った時、彼女にそこまでさせた原因はこう問いかける。
〝道理が合わない。それだけの事をしてもらう理由が、価値が、自分にはないからだ〟
　それは質問でもあり、プレイヤーが抱く共

通の疑問だろう。
stay nightで例えるなら、衛宮士郎はセイバーや凛に好意を持たれるに足る行動（ヒロイック性）を見せたが、CCCにおいてはヒロイック性を発揮する機会がなかったからだ。
しかし、人形だったAIは満足げに目を閉じた。

「特別な人間が、特別な言葉で手をさしのべてくれるより」
「どこにでもいる貴方が、せいいっぱいの特別な言葉で笑ってくれた事が、嬉しかった」

優れたヒーローがヒロイックな行動でヒロインを救うのは、確かに誰もが夢見る白馬の王子像だろう。
けれどそれは当たり前のルーチンワークだ。
ヒーローとして作られたものが、与えられた能力値通りの性能を発揮したにすぎない。
それよりもただのモブ（一般人）である〝貴方〟が、たった一度でも「特別」な言葉を口にした事が、彼女には嬉しかった。

CCCは一般人の矜持の物語でもある。
〝永遠にヒロインに選ばれない〟AI（桜）にとって、それこそが美しいもの、貴い奇跡に見えた。
だから駆けた。38000光年の闇の中を。
たとえそれが、聖杯戦争の終わりに消え去ってしまう、一時（ひととき）の残像だったとしても。

■BBちゃんねる【イベント】

二章以降、その階層の導入部に差し込まれるステージ紹介ムービー。提供BB、制作BB、主演BBによるハイパー自演タイム。
本放送六回＋追加放送二回。
BBが痛いぐらいにハイテンションなのは、ここでしか主人公と関われないため、必死にアピールしているからである。努力むなしく、逆方向にフラグをたてるBBであった。
当初は一枚絵の背景CGとBBのフェイス絵だけで進むものだったが、開発スタッフの熱意とがんばりによって、気がつくとムービー形式のイベントになっていた。実にマスターアップ一ヶ月前の事である。
サブイベントでBBチャンネルを収録しているスタジオアリーナの調査、とかあったら面白かったかもしれない。お邪魔しまーす、と入っていくと、そこには『EXTRAおまけ劇場』で使われたホワイトボードとサクライダーのコスプレ衣装が……。

■被虐体質【スキル】

パッションリップのイデススキル。
集団戦闘において、敵からの敵意（ヘイト）を自分に集め、攻撃対象になる確率を増す。
マイナスのように思われがちだが、強固な防御力を持つ者がこのスキルを持っていると優れた護衛役として機能する。
若干の防御値プラスも含まれ、Aランクともなると更なる特殊効果が付き、攻撃側は攻めれば攻めるほど冷静さを欠き、ついにはこのスキルを持つ者の事しか考えられなくなる。
一対一の戦闘では死にスキルだが、パーティー戦においてはたいへん役立つスキル。
今時のハクスラでは、盾役なくしてダンジョン探索は難しい。

■風紀委員長【NPC】

旧校舎の階段前にいるNPC。
数少ない上級AIのひとりで、権限は桜より上、言峰

より下。人間を旧世界の下等生物と軽蔑しており、それはマスター相手でも変わらない。
ムーンセルの規律を絶対とし、異常事態に混乱しきっているNPCたちの中で唯一、明確な打開策を実行しようとするが……。
BB登場以降に彼女に話しかけると、まあ、そうなるよね、というオチが待っている。
しかし、いくら思考ルーチンに問題があるといっても、彼女も罪のないひとりのツンデレ。
できる事なら助けたいと思うザビ夫／ザビ子もいるだろう。
結論から言うと、実は助けられる。
いいかいザビ。こういう時は逆に考えるんだ。話しかけるとBBに消されるなら、BBが消えるまで無視しちゃってもいいさと考えるんだ。

■藤村先生【SSF】

謎の英語教師。かつて、そして今も〝日常の象徴〟と言われしもの。
上級AIとの事だが、何を管理しているかは不明。
EXTRAでは突然のデスゲームに困惑する主人公にお使いを押しつけ、
CCCでは突然のエスケープゲームに翻弄される主人公にお使いを押しつける。
よし、何があろうとブレていない。
藤村先生の無理難題をクリアするとマイルームのインテリアが充実していくのだが、あのツーショット写真だけはいかがなものか。
EXTRAでは二週目以降、タイガークエストをすべて達成すると調子に乗って喚んではならないモノを喚んでしまう。そこまでにしておけよ藤村。

■ブロッサム先生【人名】

Q&Aコーナーの司会役。
初出は『Fate/EXTRA おまけ劇場』。
どう見ても桜なのだが、かたくなにブロッサム先生と名乗る。桜とBBの間みたいな位置づけ。
EXTRA のキャラデザイン&イラストを担うワダアルコ女史の書き下ろし桜の可愛さが、後のCCCに繋がったといっても過言ではない。
ちなみにおまけ劇場を執筆していた時、既にCCCの草案は提出されていた。しつこく主張すれば夢は叶う。
菌糸の一念、というヤツである。

【ま行】

■間桐桜【NPC】

保健室の上級AI。
役職はマスターたちの健康管理。言峰同様、聖杯戦争を効率良く運営するために存在している。
名字はその回の聖杯戦争の参加者の名字からランダムに選出される。今回は間桐シンジの「間桐」をいただいたようだ。
限りなく人間に近い身体構造、人格形成をしているが、役職に徹しているため機械的な少女に見える事も。
桜本人は思慮深いが引っ込み思案で、常に相手をたてる性格をしている。
stay night ではぶっちぎりの不幸属性、
EXTRA では保健室でお薬を渡すだけのカンタンなお仕事だったが、CCCではついにメインキャラを勝ち取った。
……のだが、他の濃い面子に圧され気味。
元は『おとなしい、かいがいしい、あいらしい』と三拍子そろったヒロインだが、（※ムーンセル調べ）

EXTRAではどこかドライな、マスターたちから一歩引いた対応をとっている。
その在り方は恋を知らず育ち、いまだ夢を見ない少女像を思わせる。
CCCでも序盤は極めて事務的。事件が進むたびに少しずつ人間味を帯びていく。
ラニとは同じ"作られたもの"としてシンパシーを抱いており、密かに仲がいい。
凛には苦手意識を持っているが、それは凛が桜の理想の少女像だから。ああいう風になりたい、と思っているから緊張してしまうのだろう。
……などと言いつつも、凛への対応が時に黒いのはご愛敬。桜タイプが持つ潜在的な攻め気質は、ムーンセルにすら解消できない構造的疾患なのであった。

■間桐シンジ【人物】
まとうシンジ。
アジア圏のゲームチャンプで、ゲーム感覚で聖杯戦争に参加したマスター。
CCCでも登場するマスター。
シンジ節は健在で、最後まで自分の都合だけで活動し、主人公とは相容れない。しかしひねくれているとは言え、"寂しい、仲間に入りたい"という本音を無視する事はできず、理由をつけては生徒会に現れる。
はぐれてしまったライダーを気にかけており、一刻も早く月の表側に戻ろうと焦っている。
主人公の女運も悪いが、シンジの女運……否、サーヴァント運もわりと悪い。

■ムーンセル【事柄】
正式名称はムーンセル・オートマトン。
月の内部に発見されたエネルギー蓄積体。
人類とは異なる知的生命体によって作られたアーティーファクト。Fate/EXTRAの舞台となるスーパーコンピューターである。
電脳構造的に第七層まで確認されており、月の表面である第一層には一般のハッカーでもたどり着ける。
内部にあたる第二層から先への侵入はウィザードでなければ困難……というか、物理的な侵入方法は皆無。
魂の転移、疑似霊子状態の情報体でなければ深淵をのぞく事は出来ない。旧世界の魔術師たちは瞑想の一環として、電波を利用せずともムーンセル内部へのコンタクトをはたしていたとか。
ムーンセルは、言うなれば「地球を観測する目」だ。地球上すべての生命を忠実にシミュレートし、確かな未来予測まで可能とする演算器。
人類のデータベース。その生態、歴史から思想、魂までを記録した莫大なメモリー。
技術レベルが向上し、月の内部を探知できるようになった知的生命体へ、次のステージへの移行、神に等しい能力を約束する禁断の箱である。

■メルトリリス【アルターエゴ】
快楽のアルターエゴ。
BBの心の一部を摘出して作られた上級AI。
BBの心を核に、女神系のサーヴァントを切り貼りして作られたハイ・サーヴァント。鋭利な刃のような両脚と、スレンダーな体が印象的な少女。
好戦的で無慈悲。かつ加虐趣味を持つという、CCC屈指の女王キャラ。
構造的な美しさを好み、醜いものを許さない潔癖性。メルトリリスにとって主人公以外の生き物は道ばたの汚物にすぎない。
主人公に最大の快楽を与える事を目的とし、そのためなら創造主であるBBに反逆する覚悟さえある。ただし、

その〝快楽〟の正体はBB以上の災害であり、主人公とは決して相容れない。
イデススキルは『オールドレイン』。
BBのように相手を機能ごと取りこむ事はできないが、対象を純粋なエネルギー体まで熔解し、経験値として取りこむ事ができる。
メルトリリスはこのスキルを使って自らのレベルを限界まで上げている。
自らを『蜜（どく）の女王』と名乗るだけあって、様々なドレインを扱う。世界すべてを溶かし、取り込み、自分と主人公だけの世界を作ろうとする母性の化身。

◆

リップとは普通に仲が悪い。
憎み合ってはいないものの、一緒にいると気まずい、イライラする、というかこのままだとケンカになりそうだから用件すませて早く別れたい、というレベル。
これはもう本能的なもので、BBがアルターエゴたちを嫌うのと同じ理由と思われる。
それでも姉妹として互いを意識しており、メルトの最期の台詞は自分と同じ運命にあったリップにあてたものだった。
（一方、自分しか見えていないリップはメルトを邪魔者として嫌っているだけ）
初期案ではリップが砲台役としてその手にメルトを乗せ、相手に向けて振りかぶり、メルトをレーザーのように射出する……というメルトとリップのコンビネーション技も考えられていた。
その名もヴァージンレイザー・パラディオン。
メルト「行くわよ！　合わせなさい、リップ！」
リップ「う、うん……！　せーのっ……
（メルトごと、）死んで、ください……！」
クールながらも姉妹協力技にノリノリなメルトと、ああやだ、早く終わらないかな、とイヤイヤなリップ。
この通り、微妙に損な役回りのメルトだった。

【や行】

■404光年【術式】

ムーンセル第七階層とムーンセル中枢の間に作られた境界線。
光である疑似霊子の速さで突破しても404年かかりますよ、という警告と、「そのアドレスは存在しません」という忠告が混ざったもの。
実際には何百年かけようと突破できない無限距離。
ムーンセルが用意した『聖杯戦争の勝者を招くアリーナ』のみが、この領域と中枢を繋げる架け橋となる。
……筈だったが、BBは虚数空間を利用する事で自らを無限の概念に落とし込み、偽装アリーナを使用する事でこの術式を突破した。
中枢への路についた英題、
〝Blossom Vaportrail. 38000 Light Years.〟
はその時の彼女の決意を表したもの。

【ら行】

■ラニ＝Ⅷ【人物】

ラニ＝えいと。
聖杯戦争に参加したマスター。国籍はエジプト。
CCCでも登場する頼りになるオペレーター。
月の女王さま同様、五回戦が終了したタイミングで月の裏側に落ち、BBに意識をジャックされて主人公たちの敵となった。
BBがラニを第二階層のコアにした理由は、ラニとBBが近いものだったから。凛は人間なので信頼できないが、ラニはBBたちに近い思考回路を持っているため、

同士として上の役職を与えたのである。
　主人公に論破された後はBBと袂を分かち、パニッシュメントの怒りをおさめて生徒会に参加。以後はオペレーターとして活躍する。
　褐色のジョバ○ニか、という指摘が入るぐらい、大抵のプログラムを一晩で組んでくれる。
　生徒会での役職は会計。有能な参謀としてサクラ迷宮攻略のサポートをする。
　また、同じサポート役として凛と親好を深め、後半では戸惑いながらも、人間らしい友情の在り方を受け入れる。

■霊子虚構陥穽【事柄、宝具】

りょうしきょこうかんせい。
　ゲーム中、黒いノイズや黒い触手として描かれるBBの虚数空間のこと。これに触れられたデータはなす術なくBBに取りこまれてしまう。
　ムーンセル史上、最大のバグ。
　本来、存在基盤を自在に変革できる電脳空間ですら『確固たる自我』を保ち続ける疑似霊子すら捕らえ、侵食し、捕食する妖女の舌。
　その本質は月の裏側そのもの——即ち、負の感情（ネガティブ）、怨念（カース）、切断（カット）、えぐられた穴（クレーター）である。

■レオ・B・ハーウェイ【人物】

レオ・ビスタリオ・ハーウェイ。
　聖杯戦争に参加した最強のマスター。
　あらゆるパラメーターが最高値を示す常勝の王。（ちなみに攻撃的なコードキャストなら凛が、単純な演算能力のみならラニがレオを上回るが、凛とラニが二人がかりでレオに挑んでも勝率はまだレオの方が上となる）
　CCCでも登場するマスター。
　凛、ラニ同様、五回戦が終了したタイミングで月の裏側に落ちた。
　記憶を封印されたものの、BBでも洗脳はできず、旧校舎に閉じ込められていた。（外に出られないだけ）
　生徒会を立ち上げ、主人公を全面的に応援する。
　記憶を封印されていると分かっていても、
「いやあ。せっかくの機会ですし、面白いのでこのままでいきましょう！」
　と前向きに対応。
　EXTRAでのレオは主人公に敗北した事で『自分は完璧ではない』という事実を知って真の王となるが、その瞬間に消滅する運命を持つ。
　主人公とは価値観の相違から会話すらできなかった少年王は、月の裏側で束の間の青春を楽しむのだった。
　ちなみにレオが敬称をつけない相手はAI・人工生命だけ。桜やラニに対して冷たいようにとれるが、レオは彼女たちの在り方を認めた上で真摯に対応している。

Colophon
編集・デザイン：WINFANWORKS
発行日：２０１３年３月３０日


Fate
EXTRA
CCC
EXTRA Garden